

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度(平成31年度)	科目名	制作実習4	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	アニメーションコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習		
教科書/教材	資料を配布し参考書・参考資料等は、授業中に指示する				
担当教員情報					
担当教員	村口 冬仁・平岡 栄一・大原 弘史		実務経験の有無・職種	有・仕上げ、色彩設計、映像編集、アニメ撮影	
学習目的					
<p>修了制作を通して絵コンテのイメージを正しく理解し、PC上で色彩設計とペイント、撮影、映像音声編集の過程で表現できるようになる。また絵コンテの世界をいかに具現化するか、友人や制作メンバーとの討議・打ち合わせの中から最適解を見つけることでコミュニケーション力を養うことができる。作業工程を考慮に入れながら計画的に作業ができるようスケジュール管理スキルを身につけることも狙いである。</p>					
到達目標					
<p>前期に学んだアニメーション制作における基礎的知識の理解と技能を実践的に活用できるようになり、自分の作品に適用できるようになることが目的である。アニメの用語の意味を理解し、教員や友人とアニメ用語を適切に使った打ち合わせができるようになることを通じて実践的なアニメ表現・演出ができるようになることが最終目的である。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>終了制作をととして個人ワークやグループワークを採り入れアニメーション仕上げ撮影の知識を習得するとともに、各自の表現力と技術向上などを旨とする。適時教員のチェックを行いより質の高い着色、撮影ができるように留意する。最新のデジタル制作について特別演習を行うこともあるほか、映像等を用いて業界や就職の事情を講義することもある。</p>				
注意点	<p>授業の進行上はじめに説明することが多いので、なるべく遅刻しないようにする。授業中の私語は説明が終わったあとは情報交換の観点から常識の範囲で許容するが、わからないところは遠慮なく教員に質問するようにする。忘れ物をしないこと。実習課題を重要視するので、課題提出は必須である。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。</p>				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	20%	課題を総合的に評価する		
	小テスト				
	レポート				
	成果発表(口頭・実技)	50%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する			
授業計画(1回～15回)					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	導入	修了制作を進めるにあたっての注意点と授業の進め方について、仕上げ撮影面の絵コンテチェック			
2回	終了制作(1)	絵コンテ打ち合わせを通してコミュニケーションと計画性の重要性を理解する			
3回	終了制作(2)	絵コンテ撮影・レイアウト撮影を通して演出意図と構図をつかみ空間把握と演技プランの設計の重要性を理解する			
4回	終了制作(3)	絵コンテ撮影・レイアウト撮影を通してタイムシートの記入方法について学ぶ			
5回	終了制作(4)	絵コンテ撮影の演出チェック、色彩設計・色指定を制作できる			
6回	中間講評会 第一回	中間講評会をして進捗と課題点と制作スケジュールの確認をする			
7回	終了制作(6)	スキャン・仕上げ・撮影を通して運動と演技、質感のデジタル表現をつかむ			
8回	終了制作(7)	スキャン・仕上げ・撮影を通して運動と軌道、タイミング、空間表現について学ぶ			
9回	終了制作(8)	スキャン・仕上げ・撮影を完了したカットの書き出しとプレビューができる			
10回	中間講評会 第二回	中間講評会(ラッシュチェック)をして進捗と課題点と制作スケジュールの確認をする			
11回	終了制作(9)	スキャン・仕上げ・撮影の他、カメラワークやエフェクトの追加ができる			
12回	終了制作(10)	スキャン・仕上げ・撮影の他、カメラワークやエフェクトを加えた本撮、書き出しができる			
13回	終了制作(11)	スキャン・仕上げ・撮影の他書き出し済みカットを編集し尺調整ができる			
14回	終了制作(12)	スキャン・仕上げ・撮影の他書き出し済みカットを編集し、音響調整や尺調整ができる			
15回	まとめ	必要カット全体をまとめて書き出し、納品ができる			

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	制作実習4	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	キャラクターデザインコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習・実技		
教科書/教材	USBメモリ				
担当教員情報					
担当教員	椎原 ヨシカズ、園田 和弘	実務経験の有無・職種	有・2Dデザイナー、イラストレーター		
学習目的					
デジタルによる魅力あるキャラクター創作における発想法・表現法・演出法などについての理解・技術を深めると共に、就職活動を有利に進めるためのポートフォリオ用イラスト作品を制作することが目的である。また、特にゲーム業界にコミットできるポートフォリオ作りのために作品を制作し、求められる物量に見合うよう、バリエーション、クオリティを高めることがねらいである。					
到達目標					
デジタルの操作法についての理解を深め、基礎画力の向上を図ると共に、作品の世界観・設定を意識した魅力あるキャラクターを創作するための発想法・表現法・演出法などについての理解を深めることが目標である。また、学生がポートフォリオを完成させ、来年度前期に就職活動ができる状態になるために作品を制作することを目標としている。授業としては、ゲーム業界に就職する為の作品作りを目指し、総合的にクオリティUPを目指す。他業種を目指す学生に対しては個人対応する。					
教育方法等					
授業概要	デジタルを用いて、オリジナル作品の世界観・設定を考案し、その魅力を伝えられるようなキャラクターイラストを制作し、ポートフォリオ用イラスト課題を仕上げる。学生の作風、将来の目標、理解度などの状況に応じて予告なく授業内容を変更する場合もある。ゲーム業界のデザイナーとして、現在求められている人材や職能、技能の講義を行う。具体的にやりたい仕事、就職を意識してもらい、それに合わせたポートフォリオの制作。目標達成のためのテクニックを教える。				
注意点	忘れ物をしない事。課題提出締め切り日は守る事。大切なことは一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。作画は量なので、とにかく多く描けるように努力すること。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる課題内容について評価する		
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する			
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	主人公イラスト制作	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する			
2回	主人公イラスト制作	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する			
3回	主人公イラスト制作	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する			
4回	主人公イラスト制作	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する			
5回	主人公イラスト制作	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する			
6回	主人公イラスト制作	オリジナルの世界観・設定に基づいた主人公のイラスト(男女全身、各1点)を制作する			
7回	年齢別イラスト制作	キャラクターの成長による外見の変化のイラスト(男女顔、各6点)を制作する			
8回	年齢別イラスト制作	キャラクターの成長による外見の変化のイラスト(男女顔、各6点)を制作する			
9回	年齢別イラスト制作	キャラクターの成長による外見の変化のイラスト(男女顔、各6点)を制作する			
10回	年齢別イラスト制作	キャラクターの成長による外見の変化のイラスト(男女顔、各6点)を制作する			
11回	キービジュアル制作	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する			
12回	キービジュアル制作	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する			
13回	キービジュアル制作	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する			
14回	キービジュアル制作	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する			
15回	キービジュアル制作、講評	オリジナル作品の世界観・設定・魅力を表現した情景イラストを制作する			

授業計画（16回～30回）		
回	授業内容	各回の到達目標
16回	ガイダンス	目標(就活の有無、どんな仕事がしたいのか)実際の仕事の講義。
17回	職種研究	企業や職種についての説明。 自信のポートフォリオの不足している素材の認識と作成
18回	キャライラスト作成5点	キャラクター制作:コンセプトを基に描き分け、レベル差分、性別、動きを意識し5体以上(1)
19回	キャライラスト作成5点	素材制作(2)
20回	キャライラスト作成5点	素材制作(3)
21回	背景制作2点	BG、コンセプトアートについて 実機用のスクロール背景の制作 2点以上 (1)
22回	背景制作2点	素材制作 背景の実作業。 パース、アイデア、陰影など(2)
23回	背景制作2点	素材制作 背景の実作業。 パース、アイデア、陰影など(3)
24回	業界研究	業界の規制、禁止表現など 希望職種に合わせたイラスト制作
25回	キャラ背景イラスト制作	希望職種に合わせたイラスト制作(1)
26回	キャラ背景イラスト制作	希望職種に合わせたイラスト制作(2)
27回	アイテム制作	アイテム、乗り物の講義 リアル、デフォルメの表現を意識し制作
28回	画面素材作成	UI、ロゴの講義と実践(1)
29回	画面素材作成	ロゴ、基本UIなどの実践(2)
30回	業界研究	面談：注意点を伝える

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	制作実習4	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	マンガコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習		
教科書/教材	授業内容に合わせた見本プリントを配布				
担当教員情報					
担当教員	大石 准也	実務経験の有無・職種	有・漫画アシスタント、編集		
学習目的					
デジタル画材の基礎的な使用方法を理解し、マンガ・イラスト制作において必要な技術を理解、習得できるようになる。現在の漫画業界で求められている技術、作品を意識し、作品制作をできるようになるよう理解するのが狙いである。					
到達目標					
デジタルツールによるマンガ作品を完成させることを目標とする。完成させたものに対するブラッシュアップ、リテイクなどの作業も行うものとする。また、デジタルツールにより制作したマンガ作品を、デジタルメディアによる作品集としてまとめる事が出来るようになる。					
教育方法等					
授業概要	CLIP STUDIO PAINT、Adobe photoshop、Adobe Illustrator、など出版業界における基礎知識となるソフトの使用法を習得する。				
注意点	授業中のインターネット及びスマートフォンの使用は禁止する。必要な場合は適宜許可を取る。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	定期課題の提出率、完成度で評価		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	50%	遅刻、欠席、早退により減点		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	Illustrator基礎(1)	Illustratorにおけるパス機能について習得する。			
2回	Illustrator基礎(2)	Illustratorにおけるテキスト機能について習得する。			
3回	Illustrator基礎(3)	Illustratorにおけるオブジェクト機能について習得する。			
4回	Illustrator制作(1)	Illustratorを使用したデザイン制作を行う(1)			
5回	Illustrator制作(2)	Illustratorを使用したデザイン制作を行う(2)			
6回	人物イラスト制作(1)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(1)			
7回	人物イラスト制作(2)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(2)			
8回	人物イラスト制作(3)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(3)			
9回	背景イラスト制作(1)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(1)			
10回	背景イラスト制作(2)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(2)			
11回	背景イラスト制作(3)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(3)			
12回	背景+人物イラスト制作(1)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(1)			
13回	背景+人物イラスト制作(2)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(2)			
14回	背景+人物イラスト制作(3)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(3)			
15回	背景+人物イラスト制作(4)	各種ソフトの機能を活用したイラスト制作を行う(4)			